

# Wewnętrzna etyka gry

*Immanent Ethics of Games*

**Jan Franciszek Jacko**

Uniwersytet Jagielloński | 379@wp.pl

---

**Abstract:** The immanent (internal) norms of a game are its rules. The immanent values of a game are its objectives laid down in the rules. The immanent ethics of a game are its immanent moral norms and moral values. The article aims to identify the immanent ethics of games and to analyze their functions during play (fun, entertainment).

**Keywords:** strategy of games, game theory, normative ethics, game ethics, ludology, philosophy of games

---

Homo Ludens 1(7)/2015 | ISSN 2080-4555 | © Polskie Towarzystwo Badania Gier 2015



Praca dotyczy gier, które bawią lub mogą bawić. Normami wewnętrznymi gry nazywać się będzie jej reguły (np. zasady poruszania figurami i kryteria określające sytuację „szach” oraz „mat” w grze w szachy). Wewnętrzne wartości gry to cele zachowań gracza wyznaczone tymi regułami (np. wygrana w szachach). Te normy i wartości określają ontyczną tożsamość gry, wyznaczają też swoisty dla gier sposób zabawy<sup>1</sup>. Na przykład jeśli partia szachów jest dla kogoś zabawą, to specyfika tej zabawy jest określona wewnętrznymi normami i wartościami gry w szachy (Crozier, Freiberg 1982; Fink, 1960a; Jacko 2009, 2013; Järvinen, 2003; Juul 2005; Pfeffer, Salancik 1974, 1978).

Wewnętrzną (immanentną) etyką gry nazywać się będzie jej wewnętrzne normy i wartości etyczne<sup>2</sup>. Artykuł ma wykazać ich obecność w grach, określić ich rolę w zabawie oraz uzasadnić główną tezę pracy, która głosi, że normy etyczne mogą określać tożsamość niektórych gier oraz że zabawa (jako bawienie się) polegać może na przeżywaniu i wyrażaniu wartości moralnych. Te cele będą realizowane ontologiczno-fenomenologiczną metodą (Smith, 2013) analizy związków zachodzących między systemami norm etycznych i grami oraz między postawą swoistą dla zabawy a postawą etyczną.

Powyższa teza zdaje się być w opozycji do tradycyjnego przeciwstawienia zabawy i zaangażowań praktycznych. Jak zauważa między innymi

.....

1 Zabawę można rozumieć funkcjonalnie (bawienie lub bawienie się) albo rzeczowo (to, co bawi, służy rozrywce). Zabawa rozumiana funkcjonalnie jest funkcją gry. Zabawa rozumiana rzeczowo – to gra, która tę funkcję pełni. Odróżnia się grę od zabawy, bo są gry, które nikogo nie bawią i nie powstały po to, by bawić, a bawić mogą sytuacje i aktywności niebędące grami (Binmore, 2005; Callois, 1997; Jacko, 2013, s. 101–102; Wittgenstein, 2000, s. 50).

2 W niniejszym tekście przymiotniki „moralny” i „etyczny” są używane zamiennie i mają następujące konotacje. Normy (moralne lub etyczne) to kryteria optymalizacji wartości moralnych. Wartościami moralnymi (lub etycznymi) nazywać się będzie autoteliczne (naczelne, najważniejsze, zajmujące najważniejsze miejsce w hierarchii wartości) cele ludzkiego działania, to jest takie, do których respektowania podmiot czuje się bezwarunkowo (niezależnie od ich skutków) zobowiązany i których realizacja jest dla niego dobrem „samym w sobie” (wartością „wewnętrzną”). W relatywistycznych teoriach wartości przyjmuje się, że imperatyw respektowania tych wartości ma uzasadnienie w decyzji (decyzjonizm) bądź emocji (emotywizm) podmiotu, który je respektuje, lub w kodach kulturowych (relatywizm kulturowy). Według teorii antyrelatywistycznych ten imperatyw nie zależy od powyższych czynników, bo jego respektowanie jest warunkiem człowieczeństwa lub racjonalności podmiotu (np. imperatyw kategoryczny w teorii Immanuela Kanta lub nakaz respektowania godności osoby w teoriach personalistycznych). (Gowans, 2012).

Johan Huizinga, zabawa wymaga przyjęcia postawy bezinteresownej, dlatego „nie ma żadnej funkcji moralnej” (Huizinga, 1938, s. 19). Jak postaram się pokazać, jest inaczej – wartości i normy etyczne mogą być elementem zabawy przynajmniej na trzy sposoby. Po pierwsze, zabawa może polegać na wyrażaniu wartości moralnych; po drugie – na ich odkrywaniu i kontemplacji. Po trzecie, gra może domyślnie zakładać normy moralne.

Dotychczasowe ujęcia normatywnych aspektów gry ukazują możliwość jej oceniania w świetle kryteriów należących do kodów etycznych (utilitarystycznych, deontologicznych, należących do etyki cnót i in.) stanowiących jej kontekst, ale niebędących jej częścią (D’Agostino, 1995; Consalvo, 2005; Dodig-Crnkovic, Larsson, 2005; Feezell, 2004; Järvinen, 2003; McCormick, 2001; Novak, Coakley 2013; Reynolds, 2002). Trudno wskazać opracowania poświęcone wyłącznie immanentnej etyce gry. Autorzy sygnalizują jedynie niektóre jej aspekty (np. zasadę *fair play* w sporcie), zwykle w kontekście zjawisk zbliżonych do gry, np. normatywne funkcje informacji w programach komputerowych (D’Agostino, 1995; Feezell, 2004; Floridi, 1999, 2003, 2005).

## 1. Wartości moralne założone lub wyrażane w zabawie

Gry i zabawy mogą wprost zakładać normy i wartości moralne. Na przykład niektóre role (postaci) w spektaklach teatralnych, w filmie, w narracyjnych grach fabularnych (ang. *role-playing games*) mają zdefiniowaną kwalifikację moralną dobrego lub złego („czarnego”) charakteru. W takich przypadkach gra zawiera kod moralny, dzięki któremu zabawa w jej ramach może polegać na odgrywaniu „dobrej” lub „złej” roli (postaci) i jej „słusznych” lub „niesłusznych” czynów. Przymiotniki określające kwalifikację moralną są tu pisane w cudzysłowie, bo oznaczają ocenę, która jest częścią zabawy. Ocena ta nie dotyczy ani gracza, ani żadnej rzeczywistej sytuacji. Odnosi się ona do odgrywanej przezeń roli i fikcyjnych działań należących do zabawy. Jest wyrazem kryteriów moralnych założonych w grze, które mogą, ale nie muszą być zgodne z obowiązującymi w danej kulturze lub przyjmowanymi przez gracza. Jedynie przez podobieństwo między zachowaniami w grze i w rzeczywistości ocena taka może odnosić się też do sytuacji wykraczających poza grę. Przykładowo, gdyby czyny

Szekspirowskiego Makbeta miały miejsce w rzeczywistości, zasługiwałyby na ocenę ściśle moralną. Jednak jeśli są to czyny scenicznej postaci, ich moralna ocena w percepcji spektaklu jest elementem zabawy i jako taka ma charakter quasi-sądu, podobnie jak sądy należące do dzieła literackiego (Fink, 1960a, 1960b; Ingarden, 1960; Sicart, 2009).

Nie wszystkie gry lub zabawy zakładają wprost jakiś kod moralny. Może on do nich należeć jeszcze na dwa inne sposoby, o których będzie mowa w następnych częściach pracy: gry i zabawy mogą polegać na odkrywaniu wartości moralnej oraz mogą ją domyślnie zakładać.

## 2. Wartości moralne odkrywane w zabawie

Już Arystoteles dostrzegł możliwość doświadczenia i odkrywania wartości moralnych w przeżyciu roli i widowiska. Za Stagirytą współcześni filozofowie upatrują źródła wiedzy moralnej m.in. w w swoistych dla teatru przeżyciu *katharsis* (Croissant, 1932; Pobielski, 1989, s. LIX–LXXII; Somville, 1975) i mimetyce (Butcher, 1902; Golden, 1969; Wolicka, 1994, s. 26–53). Pokazują oni, jak swoista dla zabawy bezinteresowność jest okazją do odkrywania moralnych wartości (Fink, 1960b; Gouhier, 1943).

Rozróżnić należy bezinteresowność w sensie etycznym i estetycznym. Etyczna bezinteresowność polega na rezygnacji przez podmiot z własnej korzyści dla realizacji wartości moralnych. Jego akty (działanie, percepcja, doświadczenia, emocje, decyzje, postawy itp.) są bezinteresowne w sensie estetycznym, gdy pozostają w centrum jego uwagi i stanowią cel jego intencji. Postawa bezinteresowna estetycznie (zwana też „postawą estetyczną”) polega na delektowaniu się tym, co się właśnie dzieje, co jest przedmiotem percepcji lub przeżyciem. W tej postawie robimy coś „dla samego robienia”, przeżywamy coś dla samego przeżycia. Postawa estetyczna jest przeciwieństwem postawy praktycznej ukierunkowanej na następstwa spełnianych aktów. Przykładowo, zjedzenie posiłku wyłącznie dla przyjemności dokonuje się w postawie estetycznej, ale zrobienie tego po to, by nabrać sił do pracy, jest przyjęciem postawy praktycznej. Postawa estetyczna i praktyczna nie wykluczają się. Na przykład można posilać się z obu wskazanych wyżej powodów i wtedy mamy do czynienia z połączeniem (amalgamatem) obu postaw (King, n.d.; Shelley, 2013).

Akty człowieka stają się zabawą, gdy są spełniane w postawie estetycznej (bezinteresownej estetycznie), bo w zabawie jej podmiot (bawiąca się osoba, gracz) koncentruje swoją uwagę na czynnościach, sytuacjach i przeżyciach należących do zabawy. W zabawie dochodzi do jednoczesnego zawężenia i pogłębienia perspektywy postrzegania rzeczywistości. Z jednej strony, bawiąc się, ignorujemy (przynajmniej częściowo) następstwa zabawy, a z drugiej strony – stajemy się przez to wrażliwsi na to, czego zabawa dotyczy. Dlatego daje ona unikalną okazję do kontemplacji wartości. Przykładowo, słuchanie muzyki staje się zabawą, gdy polega na estetycznie bezinteresownym delektowaniu się barwą dźwięków, harmonią, „logiką” utworu. W tej postawie z większą łatwością odkrywamy niuanse kompozycji lub wykonania niż przy słuchaniu utworu w postawie praktycznej, na przykład po to, by zagłuszyć nim hałas płynący z ulicy. Co prawda także w postawie praktycznej można odkrywać te wartości, ale nie sprzyja ona takim odkryciom, bo odwraca uwagę od utworu i kieruje ją ku przewidywanym następstwom spełnianej właśnie czynności (Huzinga, 1938; Callois, 1997).

Podobnie postawa estetyczna może sprzyjać kontemplacji wartości etycznych, a postawa praktyczna może przeszkadzać w ich dostrzeżeniu. Przykładowo, lęk przed niechcianymi następstwami ich uznania może sprawić, że podmiot wypiera ze swej świadomości rodzaje się w nim przeżycie moralnej powinności; chęć korzyści może prowadzić do „przy-mykania oczu” na niesprawiedliwość itp. Dlatego zdarza się, że ktoś nie dostrzega moralnych wartości w życiowych sytuacjach, bo przeszkadzają mu w tym jego praktyczne zaangażowania, a odkrywa je bez trudu w postawie estetycznej jako widz spektaklu, słuchacz przypowieści, uczestnik psychodramy itd. Z tego powodu metafora, analogia i psychodrama są tradycyjnymi narzędziami dydaktyki moralnej. Okazją do odkrywania wartości moralnych może być też gra i zabawa. Ich etyczna funkcja polega na tym, że dają okazję do przeżywania wartości (i antywartości) moralnych bez lęku przed karą, napiętnowaniem społecznym i wyrzutami sumienia związanymi ze złamaniem norm moralnych lub oczekiwaniem nagrody za ich wypełnienie. Na przykład aktor grający scenicznie rolę Makbeta nie staje się przez jej odtwarzanie moralnie zły, nie musi obawiać się wyrzutów sumienia i kary za przestępstwa tej postaci, a widz dramatu nie jest zobowiązany do tego, by na scenicznie przedstawiony

mord reagować tak, jak musiałby to zrobić w rzeczywistej sytuacji. Ta okoliczność skierowuje jego uwagę na wartości, o których mówi spektakl. Jeśli są to wartości moralne, pełni on funkcję etyczną. Nie tylko przeżycie widowiska teatru, ale każde odgrywanie lub obserwowanie roli może pełnić tę funkcję (Gaut, 2010, s. 244–307; Goffman, 1959, 1963; Gouhier, 1943; Mangam, Overigton, 1987).

Etyczna funkcja gry i zabawy polega między innymi na tym, że poszerzają one obszar doświadczenia etycznego podmiotu, konfrontując go z moralnymi dylematami, których nigdy nie doświadczył. Na przykład aktor grający rolę Makbeta lub widz przyglądający się tej roli może poczuć „smak” morderstwa i związanych z nim wyrzutów sumienia. W lustrze estetycznego przeżycia aktor i widz mogą przyglądać się możliwościom swego człowieczeństwa i bezpośrednio doświadczać ich moralnej wartości.

Postawa bezinteresowna estetycznie jest podobna do fenomenologicznego *epoché* (Husserl, 1968). Bierze ona jakby w nawias istnienie świata i skupia uwagę na treści doświadczenia. Dlatego też wyrażając lub obserwując w tej postawie czyny przedstawione w spektaklu, aktorzy i widzowie mogą z większą łatwością niż w sytuacjach życiowych (w których dominuje postawa praktyczna) skupić swą uwagę na apriorycznych związkach między fenomenami, na przykład między czynem i winą, między wolnością a odpowiedzialnością, między osobą a dobrem itp. Postawa estetyczna sprzyja też odkrywaniu zależności zachodzących między wartościami moralnymi i sytuacjami działania.

Etyczna funkcja zabawy i gry jest ich możliwością. Nie wszystkie i nie zawsze ją pełnią. Dzięki tej możliwości „gry i zabawy dają świadectwo wartościom intelektualnym i moralnym danej kultury, przyczyniając się [...] do ich precyzowania i rozwijania” (Callois, 1997, s. 33). Być może jest to najcenniejsza funkcja gry i zabawy.

Nie zawsze wartości etyczne odkrywane w powyższy sposób w grze lub zabawie do niej należą. Jeśli te wartości nie są wyznaczone regułami gry, w ramach której dochodzi do zabawy, w myśl przyjętej we wstępie definicji nie są to wartości wewnętrzne dla gry i zabawy. W tym przypadku, jak postaram się pokazać w następnej części, etyczna funkcja zabawy i gry jest przypadkiem ogólniejszej zależności między wartościami etycznymi i systemami reguł określających grę, w ramach której do zabawy dochodzi. Niektóre moralne wartości są warunkiem grania

w grę. Dlatego mogą do niej należeć domyślnie, mimo że nie są wprost wyznaczone jej regułami.

### 3. Etyczny kontekst zabawy

Dzięki postawie estetycznej dla potrzeby zabawy i na jej czas odrywamy się do pewnego stopnia od tego, co wykracza poza nią. Robimy to „dla zabawy” – by móc się nią bezinteresownie delektować. Zaangażowanie tworzy w bawiącym się graczu wrażenie częściowego zamknięcia celów jego zaangażowań w jej horyzoncie: **wrażenie immanencji gier**. Ulegamy mu na przykład wtedy, gdy grając, przestajemy się troszczyć o sprawy niezwiązane z grą, bo skupiamy się tylko na niej. Pozwala ono graczowi na czas zabawy, dzięki niej i w jej trakcie odpoczywać od życiowych zaangażowań i trosk (King, n.d.; Shelley, 2013).

Wrażenie immanencji gier jest właściwością uwagi. Nie polega ono ani na niewiedzy, ani na wyparciu ze świadomości informacji o tym, co nie należy do zabawy. Przykładowo, dobrze się bawiąc, można pamiętać o tym, że o umówionej godzinie lub w określonej sytuacji zabawę trzeba przerwać ze względu na inne zobowiązania.

Wrażenie, o którym tu mowa, może się przerodzić w **złudzenie immanencji gier**, gdy pod jego wpływem gracze biorący udział w zabawie są gotowi dla niej poświęcić swe życiowe zaangażowania. Złudzenie polega na tym, że jego podmiot ignoruje znane sobie związki przyczynowo-skutkowe i logiczne zachodzące między możliwościami, z którymi ma do czynienia.

Złudzenie takie może się utrwalić w życiowej postawie, którą m.in. Søren Kierkegaard nazwał „estetyczną”. Ta postawa dominuje w dzieciństwie. Przez nią dzieci mają naturalną skłonność do ignorowania następstw swej zabawy, dlatego może ona stanowić dla nich zagrożenie. Jak zauważa ten filozof, dojrzałość psychiczna człowieka polega między innymi na tym, że umie się on bawić w sposób, który nie naraża na fiasko obranych przez niego życiowych celów<sup>3</sup>.

.....

3 Estetyczną i etyczną koncepcję życia omawia Kierkegaard w *Bojaźni i drżeniu* w rozdziale *Problemat III* oraz w książce *Albo-albo* (Kierkegaard, 1914).



Powyższe złudzenie jest przypadkiem zjawiska, które Jean Paul Sartre nazwał złą wiarą (fr. *la mauvaise foi*). Polega ona na tym, że jej podmiot nie przyjmuje do wiadomości tego, iż jego działanie przestaje wyrażać jego wolę. Zdaniem Sartre’a decyzja jest autentyczna jedynie wtedy, gdy wyraża egzystencjalne (najgłębsze) zaangażowania (wybory, decyzje) człowieka. Zła wiara sprawia, że ludzkie działanie przestaje być autentyczne. Na przykład konformizm jest złą wiarą wtedy, gdy stosując się do przyjętych w danej grupie reguł zachowania, ktoś unicestwia to, na czym mu bardziej zależy niż na akceptacji przez grupę (Sartre, 1943).

Sartre precyzuje formalne kryterium moralnej oceny złej wiary: jest ona niemoralna nie dlatego, że pozostaje sprzeczna ze społecznie przyjętymi normami. Jej moralne zło polega na tym, że prowadzi ona do decyzji, które nie są zgodne z egzystencjalnymi wyborami człowieka. W złej wierze dochodzi do rozszczepienia intencji działania. Żywiący ją podmiot jednocześnie chce i nie chce czegoś, zarazem uznaje wartości i je zdradza. Ulegając jej, okłamuje sam siebie. Wie o tym, że unicestwia lub naraża na nieuzasadnione ryzyko wartości, na których mu zależy, i ta wiedza go osądza, nawet gdy jej osąd nie jest przezeń formułowany wprost lub uświadamiany. Osądzają go jego własne egzystencjalne zaangażowania. Są one wewnętrznym dla jego decyzji ich „sędzią” (Sartre, 1943).

Ten „sędzia” może pojawić się też w zabawie. Nie ingeruje on bez potrzeby; jest w niej jakby uśpiony. Budzi się tylko wtedy, gdy zabawa zagraża realizacji wartości (celów), które jej podmiot uważa za ważniejsze od niej. Złudzenie immanencji gier polega na tym, że ten „sędzia” nie budzi się wcale lub budzi się dopiero wtedy, gdy jest za późno, by uratować to, co zabawa unicestwiła.

Świadomość lub poczucie egzystencjalnych zaangażowań są tradycyjnie nazywane sumieniem. Literatura obfituje w metafory ilustrujące jego rolę w zabawie. Na przykład w bajce *Dzieci i żaby* Ignacy Krasicki w typowy dla swej twórczości lekki sposób ilustruje obecność sumienia w zabawie: jego głosem mówią zwierzęta.

Egzystencjalne zaangażowania gracza są zjawiskiem granicznym zabawy – wykraczają poza nią i do niej należą. Z jednej strony z niej nie pochodzą i stanowią jej ograniczenie. Dlatego budzący się w zabawie głos sumienia może ją zakłócać lub uniemożliwić. Z drugiej strony egzystencjalne zaangażowania gracza należą do gry i zabawy, bo określają

jego tożsamość oraz sens działań w grze i zabawie. Gracz wnosi je do zabawy swym istnieniem i swą wrażliwością. Jak pokazują m.in. analizy Sartre'a (1943) oraz przedstawicieli neopsychoanalizy (np. Fromma, 2011) i etyki cnót (np. Sicarta, 2005), sens partykularnych decyzji i działań człowieka zależy od jego egzystencjalnych zaangażowań. To spostrzeżenie odnosi się też do gry i zabawy (D'Agostino, 1995; Consalvo, 2005; Dodig-Crnkovic, Larsson, 2005; Feezell, 2004; Järvinen, 2003; McCormick, 2001; Novak, Coakley, 2013; Reynolds, 2002). Znajduje ono potwierdzenie w nowszych systemowych i teoriogrowych koncepcjach, które pokazują, jak w grze mogą obowiązywać reguły, które z niej nie pochodzą, gdy (racjonalny instrumentalnie) podmiot korzysta z hierarchicznie uporządkowanych systemów reguł (gier) w podejmowaniu decyzji, a systemy nadrzędne określają sukces i sens działań w systemach podrzędnych. W tym ujęciu gry (jako systemy reguł) mogą się zawierać w sobie i wzajemnie interpretować. Są otwarte, bo reguły określające sukces i sens działań w grach podrzędnych pochodzą z gry nadrzędnej, w którą w danym czasie zaangażowany jest gracz (Crozier, Freiberg 1982; Fink, 1960a; Jacko, 2009, 2013; Järvinen, 2003; Juul, 2005; Pfeffer, Salancik, 1974, 1978). Egzystencjalne zaangażowanie podmiotu jest interpretatorem jego decyzji, także tych, które należą do jego zabawy (Jacko, 2009, s. 119). Stanowi ono jej domyślne założenie. Jest to założenie normatywne, które można wyrazić imperatywem: „Zabawa powinna wyrażać wolność jej podmiotu; gdy tego nie robi, staje się (moralnie) zła”.

Zwykle perspektywa gry nadrzędnej pozwala etycznie ocenić zachowania gracza. Przykładowo, ktoś gra w sieciową grę strategiczną, która zajmuje znaczną ilość czasu; w tym czasie ma do zdania trudny egzamin, wymagający wielu godzin nauki. Sukces w obu grach (egzaminie i grze sieciowej) nie jest możliwy; brak czasu wymaga wyboru między grą i przygotowaniem do egzaminu. Ktoś jednak wybiera grę sieciową i dla niej poświęca zdanie egzaminu. W tym przypadku na negatywną ocenę moralną zasługuje poświęcanie nadmiernej ilości czasu grze sieciowej, bo ta stwarza poważne ryzyko realizacji celu uznanego przez gracza za ważniejszy. Jeśli jednak sukces w grze sieciowej jest dla niego cenniejszy od zdania egzaminu, to jego decyzja nie zasługuje na negatywną ocenę moralną – pod warunkiem że nie koliduje ona z innymi jego egzystencjalnymi zaangażowaniami.

Sumienie w powyższym ujęciu to świadomość kontekstu gier nadrzędnych. Jest ono sposobem przeżywania przez gracza otwartości gier, w które jest zaangażowany. Odzywający się w trakcie zabawy „głos sumienia” informuje gracza o tym, że jego działanie przestaje być wyrazem jego wolności.

Jest sprawą dyskusyjną, czy powyższy imperatyw jest bezwarunkowym nakazem moralnym. Jeśli przyjąć, że obowiązywanie norm w grze zależy od decyzji gracza, to ten imperatyw zdaje się nie obowiązywać osób, które nie chcą wyrażać swej wolności w grze, ale na przykład autentycznie pragną ulegać złudzeniu immanencji gier. Tu rodzi się pytanie: „Czy można autentycznie tego pragnąć?”. Odpowiedź na to pytanie jest negatywna: decyzja grania w daną grę jest decyzją respektowania warunków koniecznych gry. Respektowanie własnej wolności przez gracza to jeden z takich warunków. Jego udział w grze jest wyrazem jego wolności niezależnie od tego, czy życzy on sobie tego, czy nie. Gracz nie może autentycznie zaniechać swej wolności, gdyż ta jest warunkiem jego udziału w grze. Może on to zrobić jedynie nieautentycznie, w sposób opisany wyżej. Gracz, który pragnie ulegać złudzeniu immanencji w danej grze, przestaje w nią grać, bo rezygnuje w niej z roli gracza (podmiotu gry) i przyjmuje inną w niej rolę – rolę takiego elementu gry, który nie podejmuje decyzji. Gracz może to zrobić na dwa sposoby: z wyboru i z konieczności. W pierwszym przypadku wybór (decyzja lub jej zaniechanie) ustanawia grę nadrzędną, polegającą na uleganiu złudzeniu immanencji gier. Ta gra przyjmuje paradoksalną postać samonegującego się zaangażowania złej wiary, które – jak pokazał między innymi Sartre (1943) – nie może być autentyczne. Jeśli zaś zaniechanie własnej wolności stanowi następstwo determinacji, na którą podmiot nie ma wpływu, wtedy nie jest ono wynikiem jego decyzji (autentycznego wyboru).

W tym kontekście rodzi się pytanie: „Jak należy ocenić autentyczne zaangażowania podmiotu, którego egzystencjalne zaangażowania są z gruntu złe, na przykład, gdy są podporządkowane nienawiści?”.

Wewnętrzna etyka gry i zabawy nie da odpowiedzi na to pytanie. Z tego, że brak autentyzmu i zła wiara są niemoralne, nie wynika, że każde autentyczne zaangażowanie zasługuje na pozytywną etyczną ocenę. We wskazanym pytaniem przypadku można, co prawda, nadal

podejmować próby określenia wewnętrznej etyki ludzkich zaangażowań, ukazując konsekwencje decyzji podmiotu i pytając go o to, czy właśnie tych skutków chce. Na przykład egzystencjalistyczna lub neopsychonalistyczna koncepcja daje metodę takiego sprawdzania autentyczności decyzji (por. Fromm, 2011; Sartre, 1943). Jednak gdy test wypadnie pozytywnie i okaże się, że decyzja jest wyrazem egzystencjalnych wyborów gracza, jej ocena nie będzie możliwa bez przyjęcia kryteriów wykraczających poza jego zaangażowanie. Wtedy należy szukać odpowiedzi na to pytanie na gruncie zewnętrznej etyki gry i zabawy przez określenie kryteriów oceny moralnej, których obowiązywanie nie zależy od decyzji gracza. Takie ujęcie jest możliwe (D'Agostino, 1995; Consalvo, 2005; Dodig-Crnkovic, Larsson, 2005; Feezell, 2004; Järvinen, 2003; McCormick, 2001; Novak, Coakley, 2013; Reynolds, 2002). Nie będzie się go tu omawiać, gdyż wykracza ono poza aspekt wewnętrznej etyki gry wyznaczony tematem niniejszej pracy.

#### 4. Podsumowanie

Powyższe analizy dotyczyły trzech obszarów, w których do reguł gry mogą należeć normy moralne, a do zabawy – przeżycia dotyczące wartości etycznych. Pokazano, że zjawisko gry i zabawy może angażować moralnie, a decyzja udziału w grze lub zabawie może polegać na przyjęciu norm moralnych i prowadzić do odkrywania oraz wyrażania wartości etycznych. Pracę skoncentrowano na aspekcie wewnętrznym gry (i zabawy), unikając w miarę możliwości formułowania kryteriów i ocen, które nie byłyby jej częścią. Takie podejście może się wydawać sztuczne, gdyż oceny moralne dotyczące gry lub zabawy są zwykle wyrazem jakichś zewnętrznych wobec nich założeń aksjologicznych. Ma jednak tę zaletę, że zachowuje ważność w różnych kontekstach teoretycznych i ideologicznych. Określa ono sposób, w jaki wewnętrzna etyka gier i zabaw jest założeniem ich zewnętrznej etyki. Wskazując obszary, w których normy i wartości moralne należą do gry i zabawy, praca wyznacza metodę ich szczegółowej (dotyczącej ich typów i przypadków) etyki oraz metodę badania etycznego aspektu analogii zachodzącej między nimi a innymi rodzajami i dziedzinami ludzkiego działania.

## Literatura

- Anderson, C. A., Dill, K. E. (2000). Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings and Behavior in the Laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772-790.
- Baird, D., Gertner, R., Picker, R. (1994). *Game Theory and the Law*. Cambridge: MA, Harvard University Press.
- Bicchieri, C. (1993). *Rationality and Coordination*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Binmore, K. (2005). *Fun and Games*. Oxford: Oxford University Press.
- Butcher, S. H. (1902) *Aristotle's Theory of Poetry and Fine Art with a Critical Text and Translation of the Poetics*. London: Macmillan and Co.
- Callois, R. (1997). *Gry i ludzie* (tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska). Warszawa: Wolumen.
- Camerer, C. (2003). *Behavioral Game Theory: Experiments in Strategic Interaction*. Princeton: Princeton University Press.
- Consalvo, M. (2005). Rule Sets, Cheating, and Magic Circles: Studying Games and Ethics. *International Review of Information Ethics*, 4, 7-12.
- Croissant, J. (1932). *Aristote et les Mystères*. Paris: Liège.
- Crozier, M., Freiberg, E. (1982). *Człowiek i system. Ograniczenia działania zespołowego* (tłum. K. Bolesta-Kukułka). Warszawa: PWN.
- D'Agostino, F. (1995). The Ethos of Games. W: W. J. Morgan, K. V. Meier (red.), *Philosophic Enquiry in Sport* (s. 42-49). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Dixit, A., Nalebuff, B. (1991). *Thinking Strategically*. New York: Norton.
- Dodig-Crnkovic, G., Larsson, T. (2005). Game Ethics — Homo Ludens as Computer Game Designer and Consumer. *International Review of Information Ethics*, 4, 19-23.
- Eskelinen, M. (2001). The Gaming Situation. *Game Studies*, 1(1). Online: <<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>>.
- Feezell, R. M. (2004). *Sport, Play, and Ethical Reflection*. Urbana, Chicago: University of Illinois Press.
- Fink, E. (1960a). The Ontology of Play. *Philosophy Today*, 4(2), 95-109.
- Fink, E. (1960b). *Spiel als Weltsymbol*. Stuttgart: W. Kohlhammer.
- Floridi, Luciano. (1999). Information Ethics: On the Philosophical Foundation of Computer Ethics. *Ethics and Information Technology*, 1, 37-56.

- Floridi L. (2003). On the Intrinsic Value of Information Objects and the Infosphere. *Ethics and Information Technology*, 4(4), 287–304.
- Floridi, L. (2005). The Ontological Interpretation of Informational Privacy. *Ethics and Information Technology*, 7(4), 185–200.
- Fromm, E. (2011). *Ucieczka od wolności* (tłum. O. i A. Ziemiński). Warszawa: Czytelnik.
- Ingarden, R. (1960). *O dziele literackim. Badania z pogranicza antologii, teorii języka i filozofii* (tłum. M. Turowicz). Warszawa: PWN.
- Goffman, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. Garden City, New York: Doubleday Anchor.
- Goffman, E. (1963). *Behaviour in Public Places*. New York: Glencoe: Free Press.
- Golden, L. (1969). Mimesis and Catharsis. *Classical Philology*, 64(3), 145–153.
- Gouhier, H. G. (1943) *L'essence du théâtre*. Paris: Plon.
- Huizinga, J. (1967). *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* (tłum. M. Ku-recka i W. Wirpsza). Warszawa: Spółdzielnia Wydawnicza „Czytelnik”.
- Husserl, E. (1968). *Badania logiczne* (tłum. J. Sidorek). Warszawa: PWN.
- Jacko, J. F. (2009). Ontologia myślenia strategicznego. *Homo Ludens*, 1(1), 113–121.
- Jacko, J. F. (2013). „Czym jest gra?”. Uwagi o analogicznej wieloznaczności pojęcia gry. Kontekst nauk o zarządzaniu. *Homo Ludens*, 5(1), 92–107.
- Järvinen, A. (2003). The Elements of Simulation in Digital Games: System, Representation and Interface. *Grand Theft Auto: Vice City. Dichtung-Digital*, 4. Online: <<http://www.dichtung-digital.de/2003/4-jaervinen.htm>>.
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Word*. Cambridge, MA – London: MIT Press.
- Kant, I. (1971). *Uzasadnienie metafizyki moralności* (tłum. M. Wartenberg, opr. R. Ingarden), Warszawa: PWN.
- Kant, I. (2002). *Krytyka praktycznego rozumu* (tłum. J. Gałęcki), Warszawa: PWN.
- Kierkegaard, S. (1914). *Wybór pism* (tłum. M. Bienenstock), Lwów: Księgarnia Polska B. Połonieckiego.
- King, A. (2014). *Aesthetic Attitude*. Internet Encyclopedia of Philosophy. Online: <<http://www.iep.utm.edu/aesth-at/#SH1a>>.
- Koster, R. (2005). *A Theory of Fun for Game Design*. Scottsdale: Paraglyph Press.
- Kramer, W. (2000). What Is a Game? *The Games Journal: A Magazine About Boardgames*. December. Online: <<http://www.thegamesjournal.com/articles/WhatIsaGame.shtml>>.



- Malaby, T. M. (2007). Beyond Play: A new Approach to Games. *Games and Culture*, 2, 95–113.
- Mangam, I. L., Overigton, M. A. (1987). *Organization as Theater: Social Psychology and Dramatic Performance*. Chochester: Wiley.
- McCormick, M. (2001). Is it Wrong to Play Violent Video Games? *Ethics and Information Technology*, 3, 277–287.
- Pfeffer, J., Salancik, G. R. (1978). *The External Control of Organization: A Resource Dependence Perspective*. New York: Harper & Row.
- Pobielski, H. (1989). *Wstęp do „Poetyki” Arystotelesa*. Wrocław: Ossolineum.
- Reynolds, R. (2002). Playing a “Good” Game: A Philosophical Approach to Understanding the Morality of Games. Online: <[http://www.igda.org/articles/rreynolds\\_ethics.php](http://www.igda.org/articles/rreynolds_ethics.php)>.
- Sartre, J. P. (1943). *L'Être et le Néant. Essai d'ontologie phénoménologique*. Paris: Gallimard.
- Sigmund, K. (1993). *Games of Life*. Oxford: Oxford University Press.
- Sicart, M. (2005). Game, Player, Ethics: A Virtue Ethics Approach to Computer Games. *International Review of Information Ethics*, 4(12), 46–52.
- Sicart, M. (2009). *The Ethics of Computer Games*. Cambridge, MA – London: MIT Press.
- Shelley, J. (2013). The Concept of the Aesthetic. W: E. N. Zalta (red.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Online: <<http://plato.stanford.edu/archives/fall2013/entries/aesthetic-concept/>>.
- Smith, D. W. (2013). Phenomenology. W: E. N. Zalta (red.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Online: <<http://plato.stanford.edu/archives/win2013/entries/phenomenology/>>.
- Smith, J. H. (2006). *Plans and Purposes: How Videogame Goals Shape Player Behavior*. PhD Thesis. Copenhagen: IT University of Copenhagen. Online: <<http://jonassmith.dk/weblog/wpcontent/dissertation1-o.pdf>>.
- Somville, P. (1975). *Essai sur la Poétique d'Aristote*. Paris: Vrin.
- Wolicka, E. (1994). *Mimetyka i mitologia Platona*. Lublin: Towarzystwo Naukowe Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego.

Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w tekście: 1 grudnia 2014.

## **Wewnętrzna etyka gry**

**Abstrakt:** Normy wewnętrzne gry to jej reguły, a wewnętrzne wartości gry – to cele zachowań gracza wyznaczone tymi regułami. Wewnętrzną (immanentną) etyką gry nazywać się będzie jej wewnętrzne normy i wartości etyczne. Artykuł ma wykazać ich obecność w grach i poddać analizie ich rolę w zabawie.

**Słowa kluczowe:** strategia gry, teoria gier, etyka normatywna, etyka gier, ludologia, filozofia gier

---